Ravensburger®

interactive

Bitte nicht stören!

Meine Traumburg

Elroy
jagt den Technokäfer

Verkehrte Welt!

Fritzi Fisch
und der verschwundene Schatz

Das Buch von Lulu

Töff-Töff rettet den Zoo

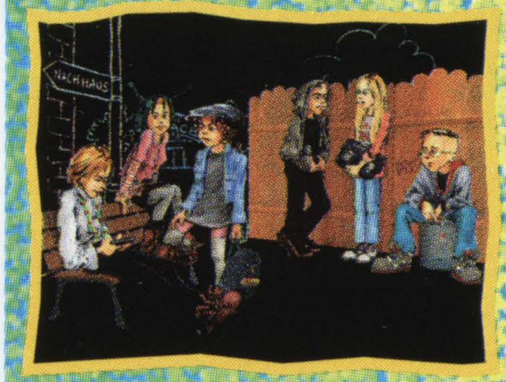
Käpt´n Blaubär
Bildschirmschoner

Bitte nicht stören!

ab 12 Jahren

ausgezeichnet mit dem **DEUTSCHEN BILDUNGSSOFT-WAREPREIS ´95**

sowie dem Internationalen **EMMA Awards ´95**



Die CD-ROM für aufgeklärte Kids und alle, die es werden wollen

Karen, Tom, Freddie, Max, Charlie und Prof. sind Kids, die es wissen wollen: Was passiert beim ersten Mal, wie verändert sich der Körper, warum gibt es dauernd Zoff mit den Eltern, welche Verhütungsmittel gibt es und noch vieles mehr.

Begleitet sie in die Disco, in der sich bei fetzigem Sound über alles reden läßt, lernt ihre Freunde auf dem Schulhof kennen oder geht mit ihnen nach Hause. In ihren interaktiven 3-D-Zimmern klickt ihr verschiedene Gegenstände an, und sie verraten euch mehr über alle Themen, die euch gerade beschäftigen.

Erlebt, wie man einen Traumtypen kennenlernt und was passiert, wenn man mit ihm nach Hause kommt. Und wenn ihr das Richtige tut (spielerisches Ausprobieren hilft!) und inzwischen über Verhütung und vieles mehr auf dem laufenden seid, dann erfahrt ihr bald mehr über Petting, das „erste Mal", Bruchlandungen und Höhenflüge.

Features

Traumtypen, Elterntest, Leitfaden zum Erstellen von Liebesbriefen, Zykluskalender mit Druckfunktionen, Adressendatenbank mit Info- und Beratungsstellen, Denkmal-Spiel, multimediales Lexikon, Bildschirmschoner.

Systemanforderungen

IBM-kompatibler Computer
386-Prozessor mit 33 MHz
empfohlen 486-Prozessor
4 MB Arbeitsspeicher (RAM)
empfohlen 8 MB
5 MB freier Festplattenspeicher
Microsoft Windows 3.1 oder höher bzw. Windows 95
Monitor Auflösung 640x480 und 256 Farben (SVGA)
Doublespeed CD-ROM-Laufwerk
Windows-kompatible Audio-Verarbeitung
Lautsprecher oder Kopfhörer

Bitte nicht stören!

EAN: BBN 4023147-27902 9
ISBN 3-473-65000 5

© 1995 Burda Verlagservice, © 1995 Ravensburger Interactive Media GmbH

Aus der Serie:
Der Geschichten-Baukasten für kreative Kinder

ab 5 Jahren

MEINE TRAUMBURG

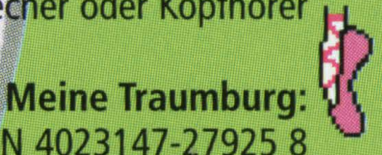
Willst du mit auf Nickys Traumburg? Dort kannst du viele spannende und lustige Geschichten erfinden. Du hast es in der Hand, was du mit wem erleben wirst. Nimm einfach Nicky, setze ihn in den Burghof und los geht's. Soll er fliegen oder tanzen oder möchtest du, daß er sich in einen Königsdrachen verwandelt? Was passiert, wenn er der Hexe begegnet? Wird sie zaubern oder vielleicht vor Schreck ins Faß plumpsen?

Du darfst selbst entscheiden, was Nickys Freunde in der Burg anstellen werden: Prinzessin Tara und Prinz Tom, der lustige Zauberer, der freche Hofnarr, die bucklige Hexe, der gute und der böse Ritter und natürlich das tolpatschige Pferd. Hast du schon das Labyrinth im Märchenwald gefunden und die magische Harfe im Rittersaal? Und welches Geheimnis verbirgt sich hinter der Spieluhr im Schlafgemach?

Diese neue CD-ROM von Ravensburger wurde speziell für Kinder im Alter von fünf bis acht Jahren entwickelt. Im Spiel werden insbesondere Phantasie und Kreativität des Kindes gefördert.
Wie bei einem Baukasten können die Kinder Figuren auswählen, sie in die bunten Szenarien plazieren und für jede Figur über 15 verschiedene, vollanimierte Aktionen ausprobieren. Die Kinder und nicht der Computer bestimmen, was in der Spielhandlung passiert, und sie können auf diese Weise ihre eigenen Geschichten zum Leben erwecken. Das Programm ist so einfach zu bedienen, daß die Kinder gleich mit dem Spielen beginnen können.

Mindestanforderungen ans System

PC
IBM-kompatibler Computer
386-Prozessor mit 33 MHz
8 MB Arbeitsspeicher (RAM)
5 MB freier Festplattenspeicher
Microsoft Windows 3.1 oder höher bzw. Windows 95
Monitor Auflösung 640x480 und 256 Farben (SVGA)
Doublespeed CD-ROM-Laufwerk
Windows-kompatible Audio-Verarbeitung
Lautsprecher oder Kopfhörer



Meine Traumburg:
EAN: BBN 4023147-27925 8
ISBN 3-473-65160 5

© 1995 LCSI, © 1995 Ravensburger Interactive Media GmbH für die deutsche Ausgabe

ELROY jagt den Technokäfer

ab 7 Jahren

Mindestanforderungen ans System

PC
IBM-kompatibler Computer
486-Prozessor mit 33 MHz
8 MB Arbeitsspeicher (RAM)
Microsoft Windows 3.1 oder höher bzw. Windows 95
Monitor Auflösung 640x480 und 256 Farben (SVGA)
Doublespeed CD-ROM-Laufwerk
Windows-kompatible Audio-Verarbeitung
Lautsprecher oder Kopfhörer

Macintosh
68040-Prozessor mit 25 MHz
8 MB Arbeitsspeicher (RAM)
Macintosh System 7 od. höher
Monitor Auflösung 640x480 und 256 Farben
Doublespeed CD-ROM-Laufwerk

Elroy jagt den Technokäfer
EAN: BBN 4023147-27905 0
ISBN 3-473-65020 X

AUS DER SERIE:

WAS TREIBT ELROY JETZT SCHON WIEDER?

Elroy sitzt mächtig in der Patsche! Kommenden Sonntag ist die große Insektiade, und Elroys Erzrivale Fred Fiesling kann bereits einen riesigen Herkuleskäfer vorweisen. Nur wenn es Elroy gelingt, den durchtriebenen Technolopterus zu fangen, kann er allen zeigen, wer der wahre Käferexperte ist.

Aber ausgerechnet dieses Wochenende muß Elroy auf einem Hof weit weg von der Insektiade verbringen. Dort schlabbert sein vertrottelter Hund zu allem Überfluß noch Großmutters Geburtstagskuchen. Irgenwie geht alles schief!

Mit Köpfchen, Schnelligkeit und Phantasie könnt ihr Elroy aber doch noch zum ersehnten Pokal verhelfen. Aber Vorsicht! Allerhand Fallstricke warten auf euch, und im Labyrinth ist in Nullkommanix der Teufel los. Es gehört außerdem nicht gerade zu den leichtesten Übungen, einem widerspenstigen Huhn ein Ei abzujagen, um damit einen neuen (genießbaren) Kuchen für Großmutter zu backen.

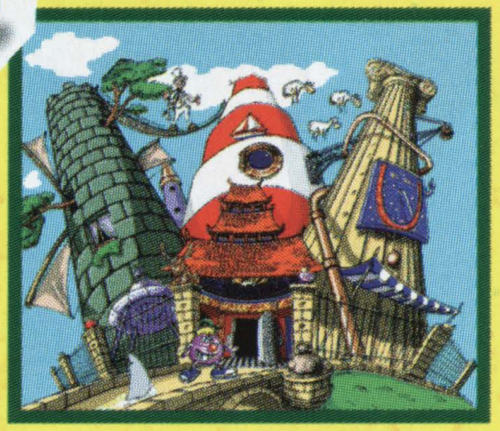
© 1995 Headbone Interactive, Inc., © 1995 Ravensburger Interactive Media GmbH für die deutsche. Ausgabe

VERKEHRTE WELT!

Das interaktive Wissensspiel für clevere Kids

8–12 Jahre

ERHÄLTLICH AB: IM HANDEL MÄRZ 96



Eisbären im Dschungel, ein weißer Schornsteinfeger, der jodelt, eine Haifischflosse im Asphalt und andere Kuriositäten zeigen: Hier ist etwas gründlich durcheinander geraten. Schuld daran sind die Scherzkekse, koboldartige Wesen, die eine diebische Freude daran haben, Chaos anzurichten.
Der Spieler hat die Aufgabe, wieder Ordnung in die „Verkehrte Welt" zu bringen. Schauplatz ist ein geheimnisvoller Palast mit mehreren Etagen; seine Räume stecken voller kniffliger Fragen und Aufgaben, wie z. B. den Dingen ihren richtigen Namen wiederzugeben, falsche Zuordnungen zu entlarven, lustige Rätsel zu lösen oder Scherzkekse zu fangen. Schnelligkeit, Kombinationsgabe und Aufmerksamkeit sind gefragt. Ein Lexikon hilft im Bedarfsfall aus der Klemme. Sind dann am Ende die Scherzkekse unschädlich gemacht, wartet in der Kuppel des Palastes eine Überraschung.

„Ein Spiel, das den Kindern nicht nur Spaß macht, sondern gleichzeitig Wissen vermittelt und vor allem Konzentration, Differenzierungsvermögen und logisches Denken fördert."
Prof. Dr. Rainer Korte, Leiter der Arbeitsstelle für Spielforschung und Spieleberatung, FH Dortmund

„Verkehrte Welt!" mit den Themenbereichen Technik, Natur und Alltag bietet Raum für verschiedene Spieltypen. Schnelligkeit, Kombinationsgabe und Aufmerksamkeit sind gefordert, um die insgesamt 54 Aufgaben zu lösen. Der Spieler kann für sein Spiel verschiedene Schwierigkeitsgrade und Geschwindigkeiten vorgeben.

Mindestanforderungen ans System

PC
IBM-kompatibler Computer
386-Prozessor mit 40 MHz
8 MB Arbeitsspeicher (RAM)
Microsoft Windows 3.1 oder höher bzw. Windows 95
Monitor Auflösung 640x480 und 256 Farben (SVGA)
Doublespeed CD-ROM-Laufwerk
Windows-kompatible Audio-Verarbeitung
Lautsprecher oder Kopfhörer

Verkehrte Welt!
EAN: BBN 4023147-27903 6
ISBN 3-473-65010 2

© 1995 Ravensburger Interactive Media GmbH, © 1995 Burda Verlagservice

ab 6 Jahren

DAS BUCH VON LULU

APRIL 96 ERHÄLTLICH AB IM HANDEL

Mindestanforderungen ans System

PC
IBM-kompatibler Computer
486-Prozessor mit 33 MHz
8 MB Arbeitsspeicher (RAM)
Microsoft Windows 3.1 oder höher bzw. Windows 95
Monitor Auflösung 640x480 und 256 Farben (SVGA)
Doublespeed CD-ROM-Laufwerk
Windows-kompatible Audio-Verarbeitung
Lautsprecher oder Kopfhörer

Macintosh
68040-Prozessor mit 25 MHz
8 MB Arbeitsspeicher (RAM)
Macintosh System 7 od. höher
Monitor mit Auflösung 640x480 und 256 Farben
Doublespeed CD-ROM-Laufwerk

Das „Buch von Lulu" ist ein modernes Märchen, das nicht nur Kinder verzaubert, sondern auch Erwachsene in seinen Bann zieht. Zunächst scheint es nur ein ganz gewöhnliches Buch aus einer Zeit zu sein, als es Computer noch nicht gab, doch dann erwachen die filigranen Illustrationen per Mausklick zum Leben: Die Prinzessin Lulu tanzt, spielt Theater und vergnügt sich im Garten bis ..., ja bis Mnemo, ein metallisch glänzender Roboter vom Planeten Solus, mit außerirdischem Getöse in seiner fliegenden Untertasse im Schloßgarten der Prinzessin landet. Zwei Welten begegnen sich: Lulu zeigt dem Außerirdischen ihre phantastische Welt, die Welt des Buches, während Mnemos Welt die der Technik und Computeranimation ist.

Begleiten wir beide auf ihrer Reise durch die Sahara, durch den tropischen Regenwald, durch Asien bis zum Nordpol und lernen wir den geheimnisvollen Planeten Solus kennen. Wenn Mnemo an einer Stelle unversehens in ein anderes Kapitel des Buches gerät und Lulu auf diese Weise verliert, erleben wir ihre verzweifelte Suche nacheinander.

Beide werden sich schließlich wiederfinden, doch wird Mnemo auch seinen Traum verwirklichen können, Lulu in seine Welt mitzunehmen, um auch seinem Planeten etwas Wärme und Phantasie zu bringen? Läßt sich Lulu am Ende aus der Welt des Buches herauslösen, um Mnemo nach Solus zu begleiten?
Die Antwort hierauf bahnt sich in einer überraschenden Verknüpfung zweier Welten im digitalen Medium an, und ist zugleich ein märchenhaftes Plädoyer für die Welt der Phantasie.

Übersetzt aus dem Französischen von Martin und Alissa Walser

Das Buch von Lulu
EAN: BBN 4023147-27930 2
ISBN 3-473-65011 0

© 1995 Romain Victor-Pujebet und Organa, © 1996 Ravensburger Interactive Media GmbH für die deutsche Ausgabe

Aus der Serie:

Fritzi Fisch

ab 4 Jahren

ERHÄLTLICH AB IN HANDEL MÄRZ 96

Fritzi Fisch und der verschwundene Schatz

Oma Flunders Seetang-Saatkörner sind verschwunden. Die Unterwasser-Tierwelt ist in größter Gefahr, denn ohne die Schatztruhe mit den Saatkörnern können die Tiere nicht leben. Ein Glück, daß Fritzi Fisch und ihr Freund Lukas sich auf den Weg machen, um nach der Schatztruhe zu suchen. Doch der Ozean ist groß und es gibt viel zu entdecken: einen Walfriedhof und ein prächtiges Unterwasserschloß, einen Schrottplatz und ein uraltes geheimnisvolles Schiffswrack.

Auf der Suche nach der Schatztruhe treffen Fritzi und Lukas den singenden Krebs Karuso, der aus einem Käfig befreit werden muß. Der gefährliche Schrottplatz-Hundshai muß überlistet werden und Professor Stern möchte mit Fritzi und Lukas zählen und rechnen. Diese und viele andere Abenteuer werden von Fritzi und Lukas mit deiner tatkräftigen Hilfe erfolgreich überstanden.

Spielerisch wird den Kindern bei diesem faszinierenden Unterwasserabenteuer strategisches Denken und die Fähigkeit, logische Schlüsse zu ziehen, vermittelt. Sie lernen, Geduld zu bewahren und vorausschauend zu planen. Dann gelingt es ihnen, den gemeinen Hundshai zu überlisten.

Mindestanforderungen ans System

PC
IBM-kompatibler Computer
486-Prozessor mit 33 MHz
8 MB Arbeitsspeicher (RAM)
Microsoft Windows 3.1 oder höher bzw. Windows 95
Monitor Auflösung 640x480 und 256 Farben (SVGA)
Doublespeed CD-ROM-Laufwerk
Windows-kompatible Audio-Verarbeitung
Lautsprecher oder Kopfhörer

Fritzi Fisch und der verschwundene Schatz
EAN: BBN 4023147-27927 2
ISBN 3-473-65190 7

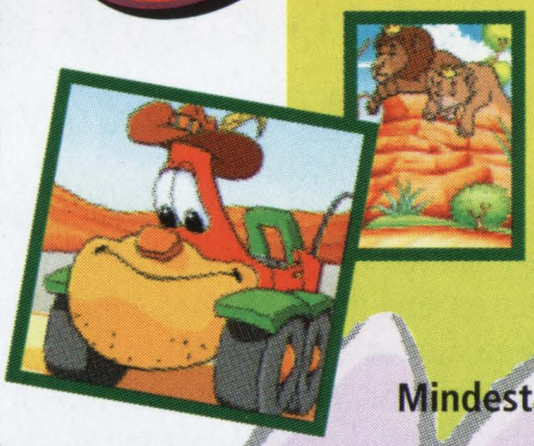
© 1995 Humongous Entertainment, Inc., © 1996 Ravensburger Interactive Media GmbH für die deutsche Ausgabe

ab 4 Jahren

ERHÄLTLICH AB IM HANDEL
MAI 96

Töff-Töff

rettet den Zoo



Heute ist die Eröffnung des Brummburger Zoos, aber nichts funktioniert, und der Tierwärter Sigi Safari hat noch alle Hände voll zu tun. Das Floß ist kaputt, das Tierfutter geht aus und sechs Tierkinder sind verschwunden. Ob der kleine Löwe wohl noch im Dschungel ist oder schon in der Zoo-Arktis? Glücklicherweise helfen Töff-Töff und sein kleiner Hund Peddi dem Tierwärter, die verlorenen Tierkinder zu finden.

Immer wieder braucht Töff-Töff andere Hilfsmittel, um die Tierkinder aus mißlichen Situationen zu befreien. Mal ist es ein Käsebrot, mal eine Schaufel, die ihm rechtzeitig aus der Klemme helfen. Dabei erlebt Töff-Töff die reinsten Abenteuer: Er schwingt sich an Lianen über Wassergräben, in denen Alligatoren lauern, spielt Eishockey mit Eisbären und fährt mit einem Floß einen reißenden Fluß hinunter.

Spielerisch wird Kindern die Fähigkeit vermittelt, logische Schlüsse zu ziehen und vorausschauend zu planen. Dann schaffen sie es auch, eine kleine Schlange, die frierend in der Arktis sitzt, zu befreien.

Mindestanforderungen ans System

PC
IBM-kompatibler Computer
486-Prozessor mit 33 MHz
8 MB Arbeitsspeicher (RAM)
Microsoft Windows 3.1 oder höher bzw. Windows 95
Monitor Auflösung 640x480 und 256 Farben (SVGA)
Doublespeed CD-ROM-Laufwerk
Windows-kompatible Audio-Verarbeitung
Lautsprecher oder Kopfhörer

Töff-Töff rettet den Zoo
EAN: BBN 4023147-27928 9
ISBN 3-473-65001 3

© 1995 Humongous Entertainment, Inc., © 1996 Ravensburger Interactive Media GmbH für die deutsche Ausgabe

KÄPT'N BLAUBÄR

Bildschirmschoner

Käpt'n Blaubärs Abenteuer mit Hein Blöd, dem blödesten Leichtmatrosen über und unter Wasser, als abwechslungsreicher Bildschirmschoner für den PC.

Mindestanforderungen ans System

PC
IBM-kompatibler Computer
486-Prozessor mit 33 MHz
4 MB Arbeitsspeicher (RAM)
5 MB freier Festplattespeicher
Microsoft Windows 3.1 oder höher bzw. Windows 95
Monitor Auflösung 640x480 und 256 Farben (SVGA)
Doublespeed CD-ROM-Laufwerk
Windows kompatible Audio-Verarbeitung
Lautsprecher oder Kopfhörer

Käpt'n Blaubär Bildschirmschoner
EAN: BBN 4023147-27934 0
ISBN 3-473-65100 1

Lizenziert durch: Ravensburger Film + TV GmbH
© 1995 Ravensburger®/FFP/RTV/WDR

Ravensburger® interactive

Typisch Ravensburger! Auch in den neuen Medien bieten wir die hohe Qualität, welche Sie von unseren Spielen und Büchern seit Jahrzehnten erwarten. Unsere Softwareprogramme sind beispielgebend für familienfreundliche Unterhaltung, für Spaß und Spannung, bei der man "nebenbei" eine ganze Menge lernt.

Sie müssen nicht befürchten, daß die Kommunikation in der Familie darunter leidet, wenn der Computer im Kinderzimmer Einzug hält. Unsere Erfahrungen zeigen das Gegenteil: Unsere Programme wecken die Neugier, sie regen die Kreativität an und sie fördern die Diskussion in der Familie.

Gleich die ersten CD-ROM-Produkte wurden preisgekrönt für ihre altersgerechte Ansprache, für ihren Unterhaltungswert und das hohe Niveau der Inhalte. Sie können sicher sein, auch bei unseren Software-Produkten die Qualität zu erhalten, die Sie von Ravensburger gewohnt sind.

Wir helfen gerne weiter, wenn einmal Probleme mit der Installation oder mit dem Programm selbst auftreten sollten. Dafür haben wir die unten angegebene Telefonnummer eingerichtet. Rufen Sie uns auch an, wenn Sie Anregungen oder Fragen haben.

Produkte von Ravensburger Interactive Media bekommt man u.a. im Elektronik-Fachhandel, in den Fachabteilungen der Warenhäuser und im Buchhandel in Deutschland, Österreich und der Schweiz.

Ravensburger
Interactive Media GmbH
Postfach 1860
88188 Ravensburg

Hotline: 07 51-86 19 44
Montag bis Donnerstag
von 16.00 bis 19.00 Uhr

ORGANA

Headbone Interactive™

HUMONGOUS ENTERTAINMENT

Burda MULTIMEDIA STUDIOS

LCSI®

Mat.-Nr.: 911 383

Ravensburger®